



Luis Miguel Montilla

CREANDO UN AULA MÁGICA CON LA TECNOLOGÍA:

LA EXPERIENCIA USANDO



CLASS  CRAFT

Los humanos somos una especie que hace tecnología de la misma manera que una araña es una especie que hace telarañas. Esta frase de Jason Silva (Filósofo, cineasta, autodenominado como futurista y conocido por conducir el programa Juegos Mentales de NatGeo) enmarca perfectamente una de las características que nos definen y nos diferencian de otras especies. Y es que hoy en día la tecnología está tan embebida en nuestro quehacer diario que cada vez más la damos por sentado en muchos aspectos de la vida cotidiana, pero en otros tantos, su penetración ha sido considerablemente más lenta. En este caso, hablaremos específicamente de la educación, la ludificación de la enseñanza y de un recurso Web con el potencial de transformar la experiencia pedagógica completamente.

Supongamos que nos piden cerrar los ojos por un momento y listar las herramientas que usamos en el salón de clase como docentes ¿En qué pensamos? ¿Pizarra y tizas? ¿marcadores indelebles? ¿Proyector y una presentación con diapositivas?

En quienes son espectadores de estas clases (en la mayoría de los casos más joven que quien las imparte) no es difícil ver un arsenal de recursos más amplio y con una mayor tasa de reemplazo para adueñarse del conocimiento que se les es impartido. La dominancia del papel y el lápiz de grafito ha sido cercada por grabadoras de sonido, computadoras por-

tátiles, tabletas y celulares inteligentes. Esta ubicuidad de la tecnología en lugar de ser rechazada, nos ofrece un enorme potencial para darle nuevos enfoques a la manera en que impartimos las clases. Particularmente si la idea es recurrir a la ludificación como técnica para mejorar el aprendizaje y la herramienta de la que hablaremos a continuación busca precisamente ayudar a saltar esa brecha existente.

La premisa de la que vamos a partir es la interacción con los estudiantes a través de sus dispositivos inteligentes y crear un entorno en el aula donde los estudiantes se convierten en personajes de un mundo mágico: Classcraft.

Classcraft toma un conjunto de elementos de los juegos de rol y ofrece un entorno en el que cada estudiante asume el rol de un personaje y el docente actúa como árbitro y guía. La interacción se desarrolla a través de la plataforma que puede ser usada en su formato Web o descargada en forma de aplicación en dispositivos inteligentes. El docente como



CLASS





árbitro confiere beneficios y/o penalizaciones dentro del juego a los personajes de los estudiantes. Estos se ven reflejados en el desarrollo de su personaje, el aspecto que va desarrollando y los poderes que obtiene.

Su alto grado de personalización permite que el docente pueda otorgar recompensas sobre resultados exitosos en evaluaciones, comportamiento en clase adecuado, cumplimiento de asignaciones y esencialmente cualquier aspecto positivo que se desee reforzar. A la vez, los estudiantes pueden interactuar con el docente o entre ellos, trabajando en equipo para obtener los mejores resultados. Veamos un ejemplo sencillo:

Al momento de iniciar la clase el docente puede asig-

nar puntos de experiencia que benefician a todos los estudiantes que se encuentren puntualmente en su lugar. Aquellos que llegan tarde pueden recibir una penalización en forma de pérdida de puntos de salud de su personaje. Los que llegan a acumular un número de puntos de experiencia establecido por el docen-

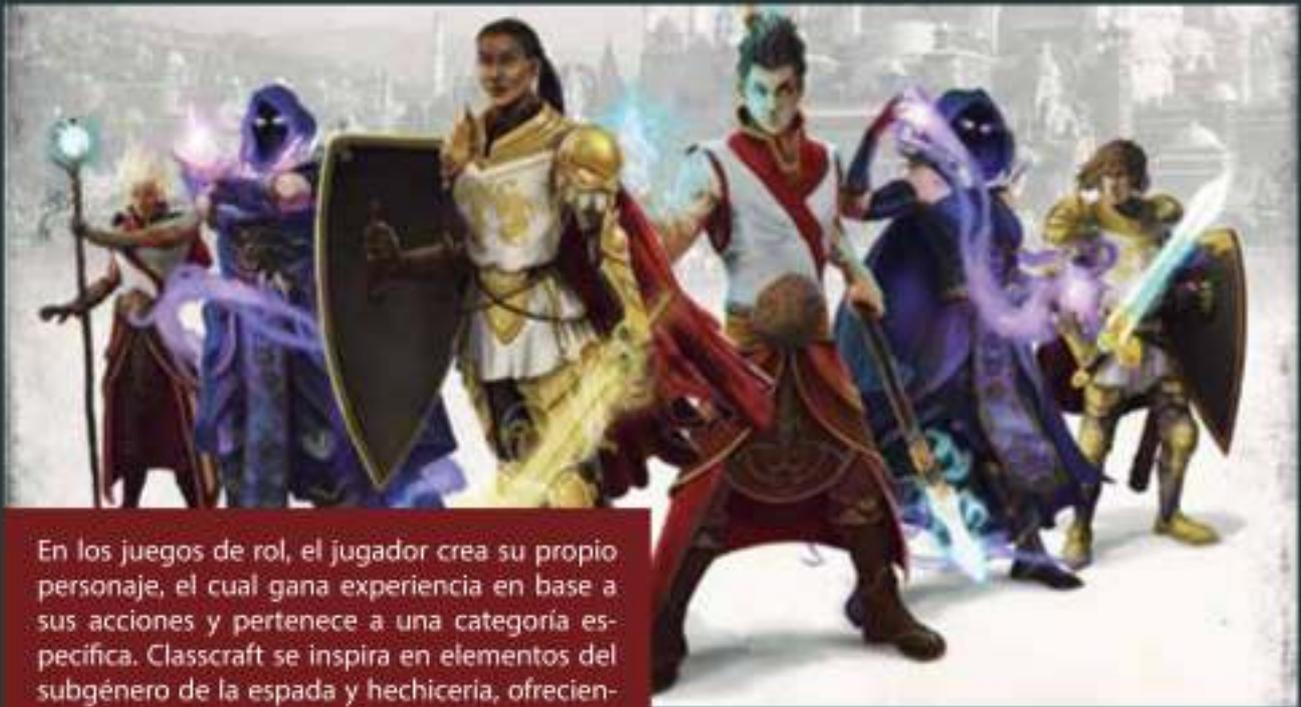
La ubicuidad de la tecnología en lugar de ser rechazada, nos ofrece un enorme potencial para darle nuevos enfoques a la manera en que impartimos las clases.

te, aumentarán de nivel y podrán acceder a nuevos poderes. Los que pierdan todos sus puntos de daño

se contarán como "caídos en batalla" y para recuperarse deberán cumplir alguna asignación especial.

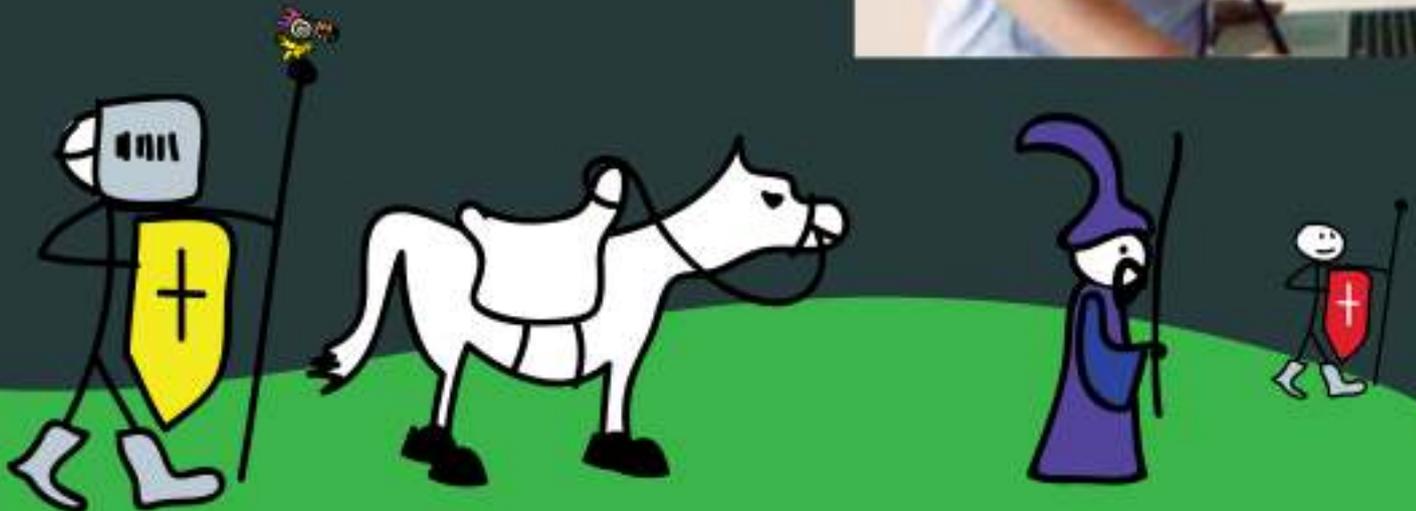
CRAFT





En los juegos de rol, el jugador crea su propio personaje, el cual gana experiencia en base a sus acciones y pertenece a una categoría específica. Classcraft se inspira en elementos del subgénero de la espada y hechicería, ofreciendo a los jugadores tres posibles roles: guerreros, magos o curanderos.

El docente posee virtualmente todo el control del juego, seleccionando los criterios para las recompensas y penalizaciones. Puede monitorear el progreso de cada estudiante individualmente o de la clase. También tiene a su disposición herramientas para la clase, incluyendo cronómetros para actividades con tiempo limitado, libros para publicar calificaciones, un aula virtual en el que los estudiantes pueden cargar archivos, ver enlaces a otros sitios, publicar respuestas y más. Para implementarla en clase en principio se requiere que cada estudiante junto con el docente, dispongan de un dispositivo inteligente (celular, tableta o computadora portátil) con conexión a Internet. En su página Web se puede encontrar toda una gama de materiales de ayuda para iniciar, tutoriales, clases de demostración, así como una cantidad de testimonios de docentes alrededor del mundo contando su experiencia y un foro donde activamente se hacen nuevas sugerencias o se reportan dudas y problemas.



Como ejemplo y experiencia personal, en el Centro de Investigaciones Culturales y Educativas (CICE), en Caracas, Venezuela, hemos implementado esta plataforma como parte fundamental de nuestro proyecto Cien-tiendo. Este proyecto que toma su nombre del juego de palabras entre Ciencia, entendimiento y la afirmación "Sí entiendo", busca mejorar las habilidades de los jóvenes en la resolución de problemas, búsqueda de información y manejo de la tecnología. En diferentes escuelas los jóvenes reciben mensajes de texto (SMS) donde se les anuncia la disponibilidad de un reto de publicación periódica. Este reto busca reforzar alguna de las habilidades mencionadas y para acceder a este, el joven entra a su cuenta de Classcraft, donde tendrá disponible el reto que debe resolver, usualmente en forma de enlace a

La premisa de la que vamos a partir es la interacción con los estudiantes a través de sus dispositivos inteligentes y crear un entorno en el aula donde los estudiantes se convierten en personajes de un mundo mágico: Classcraft.



Shawn Young, creador de Classcraft

otra página complementaria que permita verificar la evaluación.

Quienes responden este reto dentro de un tiempo establecido reciben un bono en experiencia u oro dentro del juego y quienes responden correctamente

reciben experiencia adicional para su personaje. En el aula, el docente es participe, facilitando la resolución de dudas sobre el tema, reforzando los conocimientos que se tocan en el reto e informando de cualquier novedad. Adicionalmente, se realizan talleres con los docentes mostrándoles las bondades de esta herramienta de modo que puedan implementarla usando sus propios contenidos.

El acceso:

<http://www.classcraft.com/es/>

El costo: gratuito, aunque existen modelos pagos que otorgan más opciones de juego.

Los implementos: dispositivos inteligentes y conexión a Internet.

La recomendación: tómate tu tiempo en conocer el funcionamiento de las herramientas y organiza al menos una clase de práctica para que los estudiantes aprendan la dinámica.

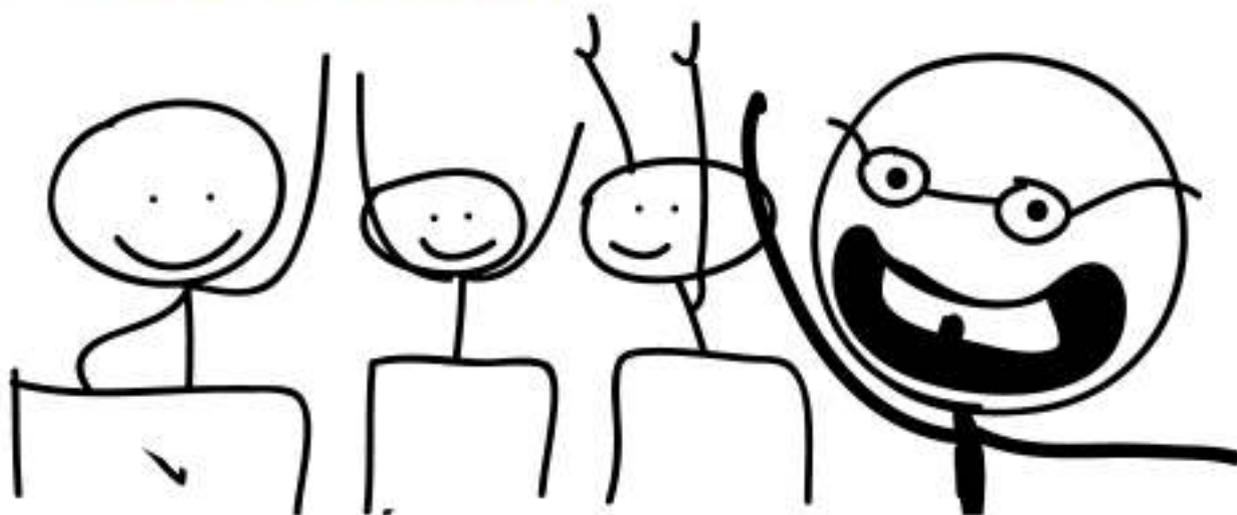


El potencial de esta herramienta se hace evidente con solo notar la reacción de los jóvenes: La mecánica de los retos se les comunica en una reunión y, si bien esto despierta el interés de una gran parte, otros tantos muestran apatía o incluso falta de confianza. Cuando les damos a conocer el entorno Classcraft el entusiasmo crece considerablemente ya que supone un cambio transcendental de sus clases diarias y más aún cuando se les explica que no solo sus personajes avanzan en función de sus calificaciones sino también de su comportamiento en el aula. Por otra parte, en diferentes ensayos hemos notado que combinar Classcraft con otros recursos además de los SMS como enlaces a videos demostrativos o usar redes sociales para comunicar determinados tipos de información se hace particularmente natural a los estudiantes y contribuye a su motivación.

La cantidad de recursos y alternativas disponibles actualmente permiten transformar totalmente la experiencia en el aula para el beneficio tanto del estudiante como del docente.



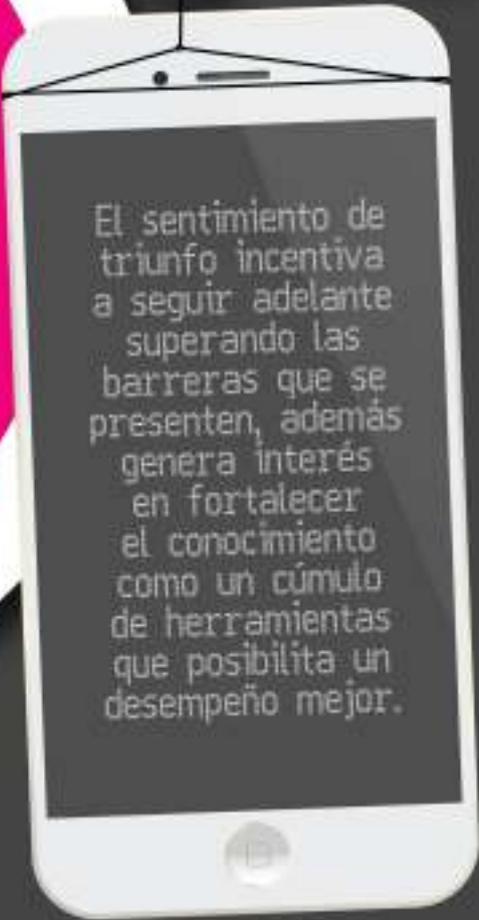
Por ello invitamos no sólo a probar sino también a experimentar con esta poderosa herramienta en el aula y más allá de esto, considerar la implementación de las nuevas tecnologías en el aula, ya que la cantidad de recursos y alternativas disponibles actualmente permiten transformar totalmente la experiencia en el aula para el beneficio tanto del estudiante como del docente.



Luis Miguel Morilla
Universidad Simón Bolívar y Centro de Investigaciones Culturales y Educativas
Caracas, Venezuela
E-mail: luismorilla@uco.ve



Un reto es una invitación que motiva para que los alumnos pongan a prueba sus destrezas y logren su íntima satisfacción, apoyando de esta manera la construcción de una personalidad de autoconfianza y de superación.



El sentimiento de triunfo incentiva a seguir adelante superando las barreras que se presenten, además genera interés en fortalecer el conocimiento como un cúmulo de herramientas que posibilita un desempeño mejor.

